extends CharacterBody2D

class\_name RATOS

# Variáveis do inimigo

var vida = 1

var gravidade = 1200

var velocidade = 200

var jogador

var estado\_atual

enum Estados {

PERSEGUIR,

PARADO

}

@onready var RATO = $AnimatedSprite2D

func \_ready():

jogador = get\_tree().get\_nodes\_in\_group("jogador")[0] if get\_tree().has\_group("jogador") else null

estado\_atual = Estados.PERSEGUIR

func \_physics\_process(delta):

# Aplica a gravidade

if not is\_on\_floor():

velocity.y += gravidade \* delta

else:

velocity.y = 0

# Atualiza o estado atual

match estado\_atual:

Estados.PERSEGUIR:

perseguir()

Estados.PARADO:

parado()

move\_and\_slide()

func perseguir():

if jogador:

var direction\_to\_player = global\_position.direction\_to(jogador.global\_position)

velocity.x = direction\_to\_player.x \* velocidade

# Flip do inimigo dependendo da posição do jogador

if jogador.global\_position.x > global\_position.x:

RATO.flip\_h = true

else:

RATO.flip\_h = false

RATO.play("ANDADO")

if global\_position.distance\_to(jogador.global\_position) < 50:

estado\_atual = Estados.PARADO

func parado():

velocity.x = 0 # Para de se mover

RATO.play("PARADO")

if jogador and global\_position.distance\_to(jogador.global\_position) > 50:

estado\_atual = Estados.PERSEGUIR

func \_vida():

vida -= 1

if vida <= 0:

queue\_free()’